PCT

WELTORGANISATION FÜR GEISTIGES EIGENTUM
Internationales Büro

INTERNATIONALE ANMELDUNG VERÖFFENTLICHT NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT)

(51) Internationale Patentklassifikation 6 :
G07F 17/32, A63F 3/08

A1

(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 99/42964

(43) Internationales Veröffentlichungsdatum: 26. August 1999 (26.08.99)

(21) Internationales Aktenzeichen: PCT/CH99/00077

(22) Internationales Anmeldedatum: 17. Februar 1999 (17.02.99)

(30) Prioritätsdaten:
402/98 19. Februar 1998 (19.02.98) CH

(71) Anmelder *(für alle Bestimmungsstaaten ausser US)*: SWISSCOM AG [CH/CH]; Viktoriastrasse 21, CH–3050 Bern (CH).

(72) Erfinder; und
(75) Erfinder/Anmelder *(nur für US)*: STADELMANN, Anton, Niklaus [CH/CH]; Bodenacker 69, CH–3065 Bolligen (CH).

(74) Anwalt: BOVARD AG; Optingenstrasse 16, CH–3000 Bern 25 (CH).

(81) Bestimmungsstaaten: AL, AM, AT, AT (Gebrauchsmuster), AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CU, CZ, CZ (Gebrauchsmuster), DE, DE (Gebrauchsmuster), DK, DK (Gebrauchsmuster), EE, EE (Gebrauchsmuster), ES, FI, FI (Gebrauchsmuster), GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SK (Gebrauchsmuster), SL, TJ, TM, TR, TT, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZW, ARIPO Patent (GH, GM, KE, LS, MW, SD, SZ, UG, ZW), eurasisches Patent (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), OAPI Patent (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

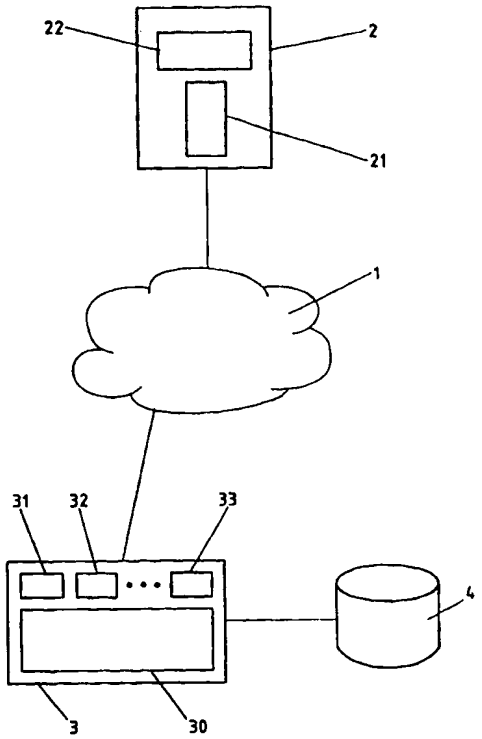
Veröffentlicht
Mit internationalem Recherchenbericht.
Mit geänderten Ansprüchen.

(54) Title: GAME SYSTEM, CORRESPONDING METHOD AND RELATED DEVICES

(54) Bezeichnung: SPIELSYSTEM, ENTSPRECHENDE VERFAHREN UND ANGEPASSTE VORRICHTUNGEN

(57) Abstract

The present invention relates to a game system in which a plurality of subscribers transmit subscriber game data to at least one central game unit (3) in order to participate in at least one game (31, 32, 33) via short specific messages using mobile telephone devices (2) in a mobile telephone network (1). The central game unit (3) carries out games according to predetermined rules and transmits central–unit game data to the subscribers' mobile telephone devices (2) via short specific messages through the mobile telecommunication network (1). This invention also relates to a SIM–card (2) for the game system, wherein said card comprises a memory, programmed elements as well as a processor. This card is used for displaying commands and game results to the subscriber on the screen (22) of a mobile telephone device (2), for receiving subscriber game data through input members of said mobile telephone device (2) and for transmitting the same to the central game unit (3) via the above–mentioned short and specific messages. This card is further used for memorising an amount which is used as a deposit for paying the bets and to which gains can be added.



(57) Zusammenfassung

Spielsystem, in welchem eine Pluralität von Teilnehmern mindestens einer Spielzentrale (3) Teilnehmer–Spieldaten zur Teilnahme an mindestens einem Spiel (31, 32, 33) in speziellen Kurzmeldungen mittels Mobilfunkgeräten (2) über ein Mobilfunknetz (1) übermitteln, die Spielzentrale (3) gemäss vordefinierten Spielregeln Spiele ausführt und Zentralen–Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen über das Mobilfunknetz (1) an die Mobilfunkgeräte (2) der Teilnehmer übermittelt. SIM–Karte (2) für das Spielsystem, welche über Speicher, programmierte Mittel und Prozessor verfügt, um einem Teilnehmer auf einer Anzeige (22) eines Mobilfunkgerätes (2) Spielinstruktionen und Spielresultate anzuzeigen, über Eingabemittel des Mobilfunkgerätes (2) eingegebene Teilnehmer–Spieldaten entgegenzunehmen und mittels den genannten speziellen Kurzmeldungen an die Spielzentrale (3) zu übermitteln, und um einen vorausbezahlten Betrag abzuspeichern, welcher zur Bezahlung von Spieleinsätzen verwendet werden kann und auf welchem Gewinne verbucht werden können.

LEDIGLICH ZUR INFORMATION

Codes zur Identifizierung von PCT-Vertragsstaaten auf den Kopfbögen der Schriften, die internationale Anmeldungen gemäss dem PCT veröffentlichen.

AL	Albanien	**ES**	Spanien	**LS**	Lesotho	**SI**	Slowenien
AM	Armenien	**FI**	Finnland	**LT**	Litauen	**SK**	Slowakei
AT	Österreich	**FR**	Frankreich	**LU**	Luxemburg	**SN**	Senegal
AU	Australien	**GA**	Gabun	**LV**	Lettland	**SZ**	Swasiland
AZ	Aserbaidschan	**GB**	Vereinigtes Königreich	**MC**	Monaco	**TD**	Tschad
BA	Bosnien-Herzegowina	**GE**	Georgien	**MD**	Republik Moldau	**TG**	Togo
BB	Barbados	**GH**	Ghana	**MG**	Madagaskar	**TJ**	Tadschikistan
BE	Belgien	**GN**	Guinea	**MK**	Die ehemalige jugoslawische Republik Mazedonien	**TM**	Turkmenistan
BF	Burkina Faso	**GR**	Griechenland			**TR**	Türkei
BG	Bulgarien	**HU**	Ungarn	**ML**	Mali	**TT**	Trinidad und Tobago
BJ	Benin	**IE**	Irland	**MN**	Mongolei	**UA**	Ukraine
BR	Brasilien	**IL**	Israel	**MR**	Mauretanien	**UG**	Uganda
BY	Belarus	**IS**	Island	**MW**	Malawi	**US**	Vereinigte Staaten von Amerika
CA	Kanada	**IT**	Italien	**MX**	Mexiko		
CF	Zentralafrikanische Republik	**JP**	Japan	**NE**	Niger	**UZ**	Usbekistan
CG	Kongo	**KE**	Kenia	**NL**	Niederlande	**VN**	Vietnam
CH	Schweiz	**KG**	Kirgisistan	**NO**	Norwegen	**YU**	Jugoslawien
CI	Côte d'Ivoire	**KP**	Demokratische Volksrepublik Korea	**NZ**	Neuseeland	**ZW**	Zimbabwe
CM	Kamerun			**PL**	Polen		
CN	China	**KR**	Republik Korea	**PT**	Portugal		
CU	Kuba	**KZ**	Kasachstan	**RO**	Rumänien		
CZ	Tschechische Republik	**LC**	St. Lucia	**RU**	Russische Föderation		
DE	Deutschland	**LI**	Liechtenstein	**SD**	Sudan		
DK	Dänemark	**LK**	Sri Lanka	**SE**	Schweden		
EE	Estland	**LR**	Liberia	**SG**	Singapur		

Spielsystem, entsprechende Verfahren und angepasste Vorrichtungen

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Spielsystem, insbesondere betrifft sie ein Spielsystem, in welchem eine Pluralität von Teilnehmern mindestens einer Spielzentrale über ein Kommunikationsnetzwerk Teilnehmer-Spieldaten zur Teilnahme an mindestens einem Spiel übermitteln, die Spielzentrale gemäss vordefinierten Spielregeln Spiele ausführt und Zentralen-Spieldaten an die genannten Teilnehmer übermittelt.

In den bekanntesten Spielsystemen übermitteln Teilnehmer ihre Teilnehmer-Spieldaten an eine Spielzentrale in dem sie Lottoscheine oder andere Wettscheine ausfüllen und diese gegen Bezahlung von entsprechenden dezentralen Annahmestellen entgegennehmen und über ein Kommunikationsnetzwerk an eine Spielzentrale übermitteln lassen. In solchen Spielzentralen werden die Lottozahlen, oder die Resultate anderer Wetten bestimmt und mittels verschiedenen Medien, zum Beispiel durch Fernsehen oder Zeitungen, veröffentlicht. Durch Vorweisen eines Lottoscheins mit Gewinnzahlen, beziehungsweise eines Wettscheines mit richtigen Resultaten, kann sich ein Teilnehmer eine Gewinnsumme, je nach Höhe des Betrages von einer Annahmestelle oder einer Spielzentrale, auszahlen lassen.

Aus dem Internet sind auch andere Spielsysteme bekannt, in welchen ein Teilnehmer mittels eines Programms auf einem Personal Computer Teilnehmer-Spieldaten über das Internet an eine Spielzentrale übermittelt, welche bekannte Casinospiele wie Black Jack oder Poker ausführen kann und entsprechende Zentrale-Spieldaten über das Internet an das Programm auf dem PC übermittelt, welches diese dem Teilnehmer auf dem Bildschirm anzeigt. Um mit Geldbeträgen zu spielen muss der Teilnehmer bei der Spielzentrale ein Spielkonto eingerichtet haben, über welches Spieleinsätze und Gewinnsummen verrechnet werden.

Es ist die Aufgabe dieser Erfindung ein neues Spielsystem vorzuschlagen, in welchem insbesondere interessierte Teilnehmer unabhängig von speziellen Annahmestellen und nicht an Orte gebunden sind, welche über Personal Computers verfügen, die ans Internet angeschlossenen sind.

Gemäss der vorliegenden Erfindung werden diese Ziele insbesondere durch die Elemente des kennzeichnenden Teils der unabhängigen Ansprüche erreicht. Weitere vorteilhafte Ausführungsformen gehen ausserdem aus den abhängigen Ansprüchen und der Beschreibung hervor.

Insbesondere werden diese Ziele durch die Erfindung dadurch erreicht, dass die zwischen den Teilnehmern und der Spielzentrale ausgetauschten Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen von einer Pluralität von Mobilfunkgeräten über ein Mobilfunknetz an die Spielzentrale, beziehungsweise von der Spielzentrale über das Mobilfunknetz an die Mobilfunkgeräte der Teilnehmer, übermittelt werden.

Erfindungsgemäss umfasst die Spielzentrale einen Server und Mittel zum Empfang von den in speziellen Kurzmeldungen von einer Pluralität von Mobilfunkgeräten über ein Mobilfunknetz übermittelten Teilnehmer-Spieldaten von registrierten Teilnehmern, Mittel zur Ermittlung von Zentralen-Spieldaten gemäss vordefinierten Spielregeln, und Mittel zur Übermittlung der ermittelten Zentralen-Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen über das Mobilfunknetz an die Mobilfunkgeräte der Teilnehmer.

Gemäss der vorliegenden Erfindung umfasst die Spielzentrale auch Mittel um die von Teilnehmern in Teilnehmer-Spieldaten übermittelten Spieleinsätze in Spielkonti der Teilnehmer, welche vorzugsweise in einer von ihr zugreifbaren Datenbank gespeichert sind, abzubuchen, und Mittel um Gewinnquoten von ausgeführten Spielen zu ermitteln, Gewinnsummen aufzuteilen und auf den entsprechenden Spielkonti zu verbuchen.

Vorzugsweise werden die Teilnehmer von der Spielzentrale identifiziert und authentifiziert. Damit kann sichergestellt werden, dass Einsätze, beziehungsweise Gewinnsummen, dem richtigen Teilnehmer belastet, beziehungsweise gutgeschrieben, werden.

Vorzugsweise verfügen die Mobilfunkgeräte der Teilnehmer über eine SIM-Karte, welche über erfindungsgemässe Mittel verfügt um dem Teilnehmer auf einer Anzeige des Mobilfunkgerätes Spielinstruktionen und Spiel-

resultate anzuzeigen, über Eingabemittel des Mobilfunkgerätes eingegebene Teilnehmer-Spieldaten entgegenzunehmen und mittels speziellen Kurzmeldungen an die Spielzentrale zu übermitteln. Die SIM-Karte verfügt zudem vorzugsweise über Mittel um einen vorausbezahlten Betrag abzuspeichern, welcher zur Bezahlung von Spieleinsätzen verwendet werden kann, und auch um Gewinne zu verbuchen. Eine solche SIM-Karte hat den Vorteil, dass ein Teilnehmer damit auf effiziente Weise mit persönlichen und kundenspezifischen Mitteln zur Teilnahme an Spielen ausgestattet werden kann. Durch die SIM-Karte kann zudem der Teilnehmer, beispielsweise mittels eines auf der SIM-Karte gespeicherten einmaligen Teilnehmer Kennzeichens, einem IMSI (International Mobile Subscriber Identifier), von der Spielzentrale identifiziert werden.

Um die Authentizität der Spieldaten und vor allem auch die Authentizität des betreffenden Teilnehmers zu gewährleisten werden in der vorliegenden Erfindung die über das Mobilfunknetz zwischen den Mobilfunkgeräten und der Spielzentrale ausgetauschten Spieldaten vorzugsweise unter Zuhilfenahme von Sicherheitsdiensten, wie beispielsweise TTP (Trusted Third Party) oder einem entsprechenden Verschlüsselungsverfahren, übermittelt.

Nachfolgend wird eine Ausführung der vorliegenden Erfindung anhand eines Beispieles beschrieben. Das Beispiel der Ausführung wird durch folgende beigelegte Figur illustriert:

Fig. 1 zeigt ein Übersichtsdiagramm mit einem Mobilfunknetz und damit verbundenen Mobilfunkgeräten und einer Spielzentrale mit Zugriff auf eine Datenbank.

Ein Teilnehmer, der an Spielen 31, 32, 33 teilnehmen möchte kann beim Betreiber einer Spielzentrale 3 ein Spielkonto eröffnen, auf das er einen beliebigen Betrag in einer bestimmten Währung einzahlen kann. In einer Variante kann die Währung auch beliebig sein und wird von der Spielzentrale 3 mittels einer in einer Datenbank 4 gespeicherten Tabelle mit Währungskursen auf eine Einheitswährung, zum Beispiel SDR, umgerechnet. Die Eröffnung des Kontos erfolgt entweder direkt bei einer Verkaufsstelle des Betreibers oder in einer Variante mittels speziellen Administrationsdiensten, direkt vom Mobil-

funkgerät 2, beispielsweise einem Mobilfunktelefon, unter Zuhilfenahme von Sicherheitsdiensten wie zum Beispiel TTP (Trusted Third Party), PTP (Point-To-Point) Verfahren oder einem anderen Verschlüsselungsverfahren. Die Bezahlung des Geldbetrages auf das Spielkonto kann mittels Barzahlung bei einer Verkaufsstelle des Betreibers erfolgen, es kann eine Geldüberweisung von einem anderen Konto oder eine Zahlungsanweisung vorgenommen werden, oder es können erstandene Wertkarten benutzt werden, welche mittels Validierungsdiensten bei der Spielzentrale 3 auf das Spielkonto übertragen werden können.

In einer Variante kann sich ein Teilnehmer vom Betreiber der Spielzentrale 3 einen vorausbezahlten Betrag auf seine SIM-Karte 21 abspeichern lassen. Wenn sich der Teilnehmer mittels speziellen Diensten bei der Spielzentrale 3 für Spiele 31, 32, 33 registriert, kann dabei ein auf der SIM-Karte 21 gespeicherter vorausbezahlter Betrag zur Spielzentrale 3 transferiert werden, indem er mittels speziellen Kurzmeldungen über das Mobilfunknetz 1, beispielsweise ein GSM-Netz, an diese übertragen, dort validiert, auf dem Spielkonto des Teilnehmers abgespeichert, und auf der SIM-Karte subtrahiert wird. In einer anderen Variante wird ein auf der SIM-Karte 21 gespeicherter vorausbezahlter Betrag erst zur Spielzentrale 3 übertragen und dort validiert, wenn an einem Spiel 31, 32, 33 teilgenommen wird oder wenn der Teilnehmer mit einem weiteren speziellen Dienst willentlich einen bestimmten Teil des auf der SIM-Karte 21 gespeicherten vorausbezahlten Betrages auf sein Spielkonto überweisen will. Der Teilnehmer kann von der Spielzentrale 3 beispielsweise mittels eines auf der SIM-Karte gespeicherten einmaligen Teilnehmer Kennzeichens, einem IMSI (International Mobile Subscriber Identifier), identifiziert werden.

Spezielle Dienste werden in diesem Ausführungsbeispiel vorzugsweise gemäss dem SICAP Verfahren, welches unter anderem in EP 0689 368 B1 beschriebenen worden ist, oder gemäss einem ähnlichen Verfahren ausgeführt.

Wenn ein Teilnehmer an einem Spiel 31, 32, 33 teilnehmen möchte, kann er auf seinem Mobilfunkgerät 2 einen Befehl zur Spielregistrierung einge-

ben, beispielsweise mittels einer vordefinierten Taste des Mobilfunkgeräts 2, einer vordefinierten Nummer, welche mittels der Tastatur des Mobilfunkgeräts 2 eingegeben wird, oder durch Auswählen des entsprechenden Befehles aus einer auf der Anzeige 22 angezeigten Liste oder einem Menu. Der Befehl wird von einem Programm auf der SIM-Karte 21 seines Mobilfunkgeräts 2 entgegengenommen, welches eine spezielle Kurzmeldung mit der Spielregistrierung aufsetzt und diese über das Mobilfunknetz 1 an die Spielzentrale 3 übermittelt.

In der Spielzentrale 3 wird die spezielle Kurzmeldung empfangen, ihr die Spielregistrierung entnommen und der Teilnehmer in einer Tabelle der Datenbank 4, in welcher alle registrierten Spieler geführt werden, eingetragen. Nach erfolgter Registrierung wird dem Teilnehmer mittels speziellen Diensten der Saldo seines Spielkontos übermittelt und auf der Anzeige 22 seines Mobilfunkgeräts 2 angezeigt und auf seiner SIM-Karte 21 abgespeichert. In einer Variante, in welcher ein auf der SIM-Karte 21 abgespeicherter vorausbezahlter Betrag bei der Registrierung nicht an die Spielzentrale 3 übermittelt wird, kann dem Teilnehmer dieser Betrag als zum Spielen verfügbare Summe angezeigt werden.

In einer Variante gibt der Teilnehmer bereits bei der Registrierung an bei welchem Spiel 31, 32, 33, beispielsweise ein Zahlenlotto oder eine Wette für ein Pferderennen, er teilnehmen möchte und das betreffende Spiel wird von der Spielzentrale 3 zusammen mit dem Teilnehmer ebenfalls in die Tabelle der registrierten Spieler eingetragen. In einer anderen Variante schränkt sich der Teilnehmer nicht ein und registriert sich dadurch für alle verfügbaren Spiele 31, 32, 33 als potentieller Spieler. In Abhängigkeit des Spielangebotes kann es allerdings auch sein, dass sich ein Teilnehmer für ein ganz konkretes Spiel 31, 32, 33 aus vielen möglichen Spielen 31, 32, 33 registrieren muss, beispielsweise für den Deutschen Fussball unter den Sportwetten.

Beim Beginn eines Spieles 31, 32, 33, welcher je nach Art dieses Spieles 31, 32, 33 und nach Ausführungsvariante beispielsweise sofort nach der Registrierung eines Teilnehmers für dieses Spiel 31, 32, 33, nach der Registrierung einer vordefinierten Anzahl von Teilnehmern für das betreffende Spiel 31, 32, 33 oder zu einem vorbestimmten Zeitpunkt erfolgen kann, sendet die

Spielzentrale 3 mittels einer speziellen Kurzmeldung Zentralen-Spieldaten über das Mobilfunknetz 1 an alle für das betreffende Spiel 31, 32, 33 registrierten Spieler mit der Aufforderung die von diesem Spiel 31, 32, 33 verlangten Teilnehmer-Spieldaten einzugeben und zu übermitteln. Bei einem Wettspiel, zum Beispiel, wird ein Tip, beispielsweise eine oder mehrere Lottozahlen, der Gewinner eines Pferderennens oder der Sieger einer Skirennens, und ein Spieleinsatz, welcher beispielsweise frei gewählt oder auf vorgegebene Beträge beschränkt sein kann, verlangt. Bei einem Kartenglücksspiel, wie zum Beispiel Black Jack, wird dem Spieler, in diesem Beispiel, eine Spielkarte zugeteilt und ihm diese symbolisch dargestellt und von ihm ein Spieleinsatz zusammen mit einer Spielinstruktion, beispielsweise eine weitere Karte zu geben oder genügend Karten zu haben, verlangt. Vorzugsweise wird dies so ausgeführt, dass die Zentralen-Spieldaten mittels eines auf der SIM-Karte 21 gespeicherten Programms zur Ausführung des bereits oben erwähnten Verfahrens zur Ausführung von speziellen Diensten behandelt werden, wobei die in den Zentralen-Spieldaten enthaltenen Informationen und Instruktionen dem Spieler mittels der Anzeige 22 des Mobilfunkgeräts 2 angezeigt werden. Gemäss den Instruktionen der Spielzentrale 3 kann der Spieler seine Teilnehmer-Spieldaten mittels einer Tastatur des Mobilfunkgeräts 2 eingeben oder in einer anderen Variante spezielle Tasten benutzen um Werte und Anweisungen aus auf der Anzeige 22 dargestellten Menus und/oder Listen zu wählen. Das oben erwähnte Programm auf der SIM-Karte 21 nimmt die eingegebenen Informationen entgegen und übermittelt sie als Teilnehmer-Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen als Antwort auf die Spielaufforderung über das Mobilfunknetz 1 an die Spielzentrale 3.

Vorteilhafterweise wird der vom Teilnehmer eingegebene Spieleinsatz jeweils vom Programm auf der SIM-Karte 21 mit dem auf der SIM-Karte 21 abgespeicherten Saldo des Spielkontos, oder in einer Variante mit dem auf der SIM-Karte 21 abgespeicherten vorausbezahlten Betrag, verglichen um sicherzustellen, dass er gedeckt ist. Falls der Spieleinsatz nicht gedeckt ist wird dies dem Teilnehmer angezeigt, worauf dieser einen kleineren Betrag eingeben oder das Spiel 31, 32, 33 abbrechen kann. Dies hat den Vorteil, dass ungedeckte Wetten nicht über das Mobilfunknetz 1 übertragen werden müssen und dass die Spielzentrale 3 davon entlastet wird. Falls der Spieleinsatz gedeckt ist

wird er durch das Programm auf der SIM-Karte 21 vom auf der SIM-Karte 21 abgespeicherten Saldo des Spielkontos, oder in einer Variante vom auf der SIM-Karte 21 abgespeicherten vorausbezahlten Betrag abgezogen, wenn die Wette erfolgreich und je nach Spiel 31, 32, 33 innerhalb der regulären Spielzeit übermittelt wird. Vorzugsweise wird dafür der Empfang und die Annahme der Wette dem Teilnehmer von der Spielzentrale 3 mittels speziellen Kurzmeldungen bestätigt und beispielsweise der Betrag des Einsatzes, der Spieltip, und gegebenenfalls der neue Saldo des Spielkontos des Teilnehmers übermittelt.

Vorzugsweise umfasst die Spielzentrale 3 einen Server mit einer Dienstzentrale 30 für die Behandlung von speziellen Kurzmeldungen, welche so ausgestattet ist, dass sie spezielle Dienste, welche mittels speziellen Kurzmeldungen, beispielsweise in SMS Short Messages oder in USSD (Unstructured Supplementary Service Data) Daten von den Teilnehmern im Mobilfunknetz 1, beispielsweise ein Mobilfunknetz 1 gemäss dem GSM-Standard, in Auftrag gegeben werden, gemäss dem oben erwähnten Verfahren ausführen kann. Zum Beispiel sind die in der Spielzentrale 3 enthaltenen Spiele 31, 32, 33 spezielle Dienste die von der Dienstzentrale 30 ausgeführt werden können.

Die in den speziellen Kurzmeldungen als Antwort auf die Spielaufforderung übermittelten Teilnehmer-Spieldaten werden, wie oben erwähnt, in der Spielzentrale 3 entgegengenommen und dem betreffenden Spiel 31, 32, 33 entsprechend weiterbehandelt. Beispielsweise wird bei einem Wettspiel der vom Teilnehmer gesetzte Spieleinsatz zusammen mit dem abgegebenen Tip in einer in der Datenbank 4 gespeicherten Tabelle für den betreffenden Teilnehmer und das betreffende Wettspiel abgespeichert und der gesetzte Spieleinsatz auf dem Spielkonto des Teilnehmers belastet. Je nach Art des Spiels 31, 32, 33 können die Spieleinsätze zudem auch zur Bestimmung einer Gesamtgewinnsumme akkumuliert werden. Wie schon oben erwähnt wird beispielsweise die Annahme einer Wette dem Teilnehmer vorzugsweise von der Spielzentrale 3 bestätigt.

Je nach den Spielregeln des Spiels 31, 32, 33 werden Teilnehmer-Spieldaten nur während einer im voraus bestimmten regulären Spielzeit entge-

gengenommen, so dass beispielsweise nach Ablauf der Spielzeit eingegangene Wetten von der Spielzentrale 3 nicht akzeptiert und dem Teilnehmer eine diesbezügliche Meldung geschickt wird. Danach werden von der Spielzentrale 3 gemäss den Spielregeln des Spieles 31, 32, 33 und unter Verwendung der eingegangenen Teilnehmer-Spieldaten Spielresultate bestimmt. Beispielsweise werden bei einer Wette die eingegangenen Tips mit den Wettergebnissen, das heisst dem Ausgang des Wettobjekts, zum Beispiel den gezogenen Lottogewinnzahlen, welche in einer Variante ebenfalls von der Spielzentrale 3 bestimmt werden könnten, dem Sieger eines Pferderennens, oder dem Gewinner eines Fussballspiels, verglichen und auf Grund der eingegangenen Einsätze Gewinnquoten und Gewinnsummen bestimmt. Die Gewinner werden bestimmt und ihnen ihre zustehenden Gewinne auf ihre Spielkonti addiert oder in einer Variante dem auf ihrer SIM-Karte 21 vorausbezahlten Betrag hinzuaddiert. Den gewinnenden Teilnehmern werden die Gewinne und der neue Stand ihres Spielkontos in speziellen Kurzmeldungen übermittelt und auf der Anzeige 22 ihres Mobilfunkgerätes 2 angezeigt, und der neue Stand ihres Spielkontos auf ihrer SIM-Karte 21 abgespeichert. Vorzugsweise werden der Spielausgang und die Gewinnquoten allen teilnehmenden Spielern in speziellen Kurzmeldungen übermittelt und angezeigt.

Es sollte erwähnt werden, dass die Spieldaten, insbesondere wenn sie Geldbeträge beinhalten, unter Zuhilfenahme von Sicherheitsdiensten wie beispielsweise TTP (Trusted Third Party) oder einem entsprechenden Verschlüsselungsverfahren übermittelt werden um die Vertraulichkeit, die Authentizität, die Nichtabstreitbarkeit des Ursprungs und die Integrität der Spieldaten und vor allem auch die Authentizität des betreffenden Teilnehmers zu gewährleisten.

Insbesondere für Spiele 31, 32, 33, die einen komplexeren Verlauf als Wettspiele aufweisen, werden von der Spielzentrale 3 für die Teilnehmer an einem solchen Spiel 31, 32, 33 in Tabellen der Datenbank 4 die ausgeführten Spielschritte abgespeichert, so dass zu jedem Zeitpunkt während eines Spiels 31, 32, 33 für jeden Teilnehmer an einem betreffenden Spiel 31, 32, 33 der aktuelle Spielstatus bestimmt werden kann. Beispielsweise würden in einem

Black Jack Spiel die von einem Spieler bereits eingesehenen Karten, die jeweils gesetzten Beträge, sowie seine letzte Instruktion abgespeichert werden, so dass durch das betreffende Spiel 31, 32, 33 in der Spielzentrale 3 bestimmt werden kann ob der betreffende Spieler eventuell noch weitere Karten entgegennehmen will, ob er bereits genügend Karten hat und der Gegenspieler zum Zuge kommt, ob eine neue Spielserie beginnt, oder ob neue Karten gemischt werden müssen. Dies ermöglicht unter anderem auch, dass ein Teilnehmer durchaus an mehreren Spielen 31, 32, 33 gleichzeitig teilnehmen kann. Es ist natürlich klar, dass zu diesem Zweck das jeweilige Spiel 31, 32, 33, für welches beispielsweise dem Teilnehmer Instruktionen angezeigt werden, klar identifiziert und dem Teilnehmer angezeigt wird um Verwechslungen zu vermeiden.

Offensichtlich muss für die Ausführung aller Spiele 31, 32, 33 vorgesehen werden wie vorzugehen ist, wenn ein teilnehmender Spieler erwartete Teilnehmer-Spieldaten nicht innerhalb des vorbestimmten Zeitraumes übermittelt oder durch Abschalten seines Mobilfunkgeräts 2 oder durch Abbrechen des Spieles 31, 32, 33 aus dem Spiel 31, 32, 33 ausscheidet. Beispielsweise können in solchen Fällen seine Einsätze für noch nicht beendete Spiele 31, 32, 33, für welche er die Übermittlung von erwarteten Teilnehmer-Spieldaten noch nicht abgeschlossen hat, einfach in der zu verteilenden Gewinnsumme verbleiben und diesbezügliche in Tabellen der Datenbank 4 gespeicherte Informationen, die den Teilnehmer betreffen, gelöscht werden. Für Spiele 31, 32, 33 aus denen er ausscheidet bevor die Spielresultate bestimmt wurden, für die er aber alle erwarteten Teilnehmer-Spieldaten übermittelt hat, können allerdings eventuelle Gewinne auf seinem Spielkonto verbucht werden und die diesbezüglichen in Tabellen der Datenbank 4 gespeicherten Informationen, die den Teilnehmer betreffen, können bis zum Ende der betreffenden Spiele 31, 32, 33 beibehalten und danach gelöscht werden. Dies hat den Vorteil, dass beispielsweise auch Wettspiele ausgeführt werden können bei denen die Abgabe von Wetten während längerer Zeit, das heisst während Stunden oder sogar Tagen, zugelassen ist. Beim Spielabbruch, beim Abschalten des Mobilfunkgeräts 2 sowie nach einer vorbestimmten Zeitdauer ohne Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten wird der Teilnehmer in der in der Datenbank 4 gespeicherten Tabelle der registrierten Spieler gelöscht.

Neben Aufforderungen zur Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten oder Infomationen betreffend der Spielresultate und der Gewinne, kann die Spielzentrale 3 natürlich auch Hilfsinformationen, Spielregeln, Teilnahmebedingungen, Spielresultate von vergangenen Spielen 31, 32, 33 und dergleichen mittels speziellen Kurzmeldungen über das Mobilfunknetz 1 an die Teilnehmer übermitteln. Für diesen Zweck kann der Teilnehmer beispielsweise spezifische Informationen anfordern indem er sie aus einem von der Spielzentrale 3 übermittelten oder auf der SIM-Karte 21 abgespeicherten Liste auswählt, die auf der Anzeige 22 angezeigt wird. In einer Variante kann der Teilnehmer mittels einer vordefinierten Taste auch kontextspezifische Hilfsinformationen anfordern, welche beispielsweise in Abhängigkeit des laufenden Spieles 31, 32, 33 oder der Spielsituation von der Spielzentrale 3 bestimmt und an den Teilnehmer übermittelt werden kann.

Für die Vermarktung dieses Spielsystems, insbesondere für komplexere Spiele 31, 32, 33, kann es durchaus sinnvoll sein, SIM-Karten zu produzieren, die speziell für diesen Zweck konzipiert sind und die vorausbezahlte Geldbeträge abgespeichert haben, welche wieder nachgeladen werden können. In einer Variante können Spielprogramme mittels speziellen Kurzmeldungen auf die SIM-Karte 21 geladen werden, beispielsweise von der Spielzentrale 3 über das Mobilfunknetz 1.

An dieser Stelle sollte auch erwähnt werden, dass die Mobilfunkgeräte 2 neben Mobilfunktelefonen auch andere Geräte umfassen, beispielsweise Laptop- oder Palmtop-Computers, welche über eine Identifizierungs-Chipkarte, das heisst eine SIM-Karte 21, verfügen und welche über das Mobilfunknetz 1, beispielsweise ein GSM-Netz, spezielle Kurzmeldungen empfangen und übermitteln können und entsprechende spezielle Dienste, beispielsweise nach dem oben erwähnten SICAP Verfahren, ausführen können.

Ansprüche

1. Spielsystem in welchem eine Pluralität von Teilnehmern mindestens einer Spielzentrale (3) über ein Kommunikationsnetzwerk Teilnehmer-Spieldaten zur Teilnahme an mindestens einem Spiel (31, 32, 33) übermitteln, die Spielzentrale (3) gemäss vordefinierten Spielregeln Spiele (31, 32, 33) ausführt und Zentralen-Spieldaten an die genannten Teilnehmer übermittelt, dadurch gekennzeichnet, dass die zwischen den Teilnehmern und der Spielzentrale (3) ausgetauschten Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen von einer Pluralität von Mobilfunkgeräten (2) über ein Mobilfunknetz (1) an die Spielzentrale (3), beziehungsweise von der genannten Spielzentrale (3) über das genannte Mobilfunknetz (1) an die genannten Mobilfunkgeräte (2) der genannten Teilnehmer, übermittelt werden.

2. Spielsystem gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) Mittel zum Empfang von von Teilnehmern übermittelten Wetten umfasst, dass sie Mittel zum Vergleichen der entgegengenommenen Wetten mit Wettergebnissen umfasst, dass sie Mittel zum Bestimmen von Gewinnern und Gewinnsummen umfasst, und dass sie Mittel zum Übermitteln von Spielresultaten an die Teilnehmer umfasst.

3. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) mindestens einen Server umfasst und Zugriff auf mindestens eine Datenbank (4) hat, in welcher Spielkonti von Teilnehmern gespeichert sind, auf welchen Spieleinsätze und Gewinnsummen verbucht werden.

4. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Mobilfunkgeräte (2) einen Speicher mit programmierten Mitteln und einen Prozessor umfassen, mittels welchen dem Teilnehmer auf einer Anzeige (22) des Mobilfunkgerätes (2) Spielinstruktionen und Spielresultate angezeigt werden, und über Eingabemittel des Mobilfunkgerätes eingegebene Teilnehmer-Spieldaten entgegengenommen und mittels den genannten speziellen Kurzmeldungen an die Spielzentrale (3) übermittelt werden.

5. Spielsystem gemäss einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Mobilfunkgeräte (2) eine SIM-Karte (21) umfassen welche über Speicher, programmierte Mittel und Prozessor verfügt um dem Teilnehmer auf einer Anzeige (22) des Mobilfunkgerätes (2) Spielinstruktionen und Spielresultate anzuzeigen, und über Eingabemittel des Mobilfunkgerätes (2) eingegebene Teilnehmer-Spieldaten entgegenzunehmen und mittels den genannten speziellen Kurzmeldungen an die Spielzentrale (3) zu übermitteln.

6. Spielsystem gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die SIM-Karte (21) einen Betrag abgespeichert hat, welcher zur Bezahlung von Spieleinsätzen verwendet werden kann.

7. Spielsystem gemäss einem der Ansprüche 5 bis 6, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) Gewinne auf der SIM-Karte (21) verbuchen kann.

8. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die genannten speziellen Kurzmeldungen als SMS Short Messages oder Unstructured Supplementary Service Data (USSD) übermittelt werden.

9. Verfahren zur Durchführung von Spielen (31, 32, 33) in einer Spielzentrale (3), dadurch gekennzeichnet, dass es folgende Schritte umfasst:

- Empfang von in speziellen Kurzmeldungen von einer Pluralität von Mobilfunkgeräten (2) über ein Mobilfunknetz (1) übermittelten Teilnehmer-Spieldaten von registrierten Teilnehmern,

- Ermittlung von Zentralen-Spieldaten gemäss vordefinierten Spielregeln, und

- Übermittlung von ermittelten Zentralen-Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen über das genannte Mobilfunknetz (1) an die Mobilfunkgeräte (2) der Teilnehmer.

10. Verfahren gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die Teilnehmer-Spieldaten Spieleinsätze umfassen, und dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Identifizierung und Authentifizierung der Teilnehmer,

- Verbuchung von empfangenen Spieleinsätzen in einer Datenbank (4),

- Ermittlung von Gewinnquoten, und

- Aufteilung und Verbuchung von Gewinnsummen.

11. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 9 bis 10, dadurch gekennzeichnet, dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Empfang von speziellen Kurzmeldungen mit Spielregistrierungen von interessierten Teilnehmern,

- Aussenden von speziellen Kurzmeldungen an registrierte Teilnehmer mit der Aufforderung zum Spielbeginn und zur zeitlimitierten Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten,

- Abspeicherung der empfangenen Teilnehmer-Spieldaten.

12. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 9 bis 11, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Belasten eines gewissen Geldbetrages für das Aussenden von Kurzmeldungen auf einem Spielkonto oder auf einer SIM-Karte (21) eines registrierten Teilnehmers.

13. Spielzentrale (3) zur Ausführung eines Verfahrens gemäss den Ansprüchen 9 bis 12, die einen Server umfasst und Zugriff auf eine Datenbank (4) hat.

14. Verfahren zur Teilnahme an Spielen (31, 32, 33), dadurch gekennzeichnet, dass es folgende Schritte umfasst:

- Entgegennahme von Teilnehmer-Spieldaten, welche von einem Teilnehmer mittels Eingabemittel eines Mobilfunkgerätes (2) eingegeben wurden,

- Verfassen von speziellen Kurzmeldungen mit den Teilnehmer-Spieldaten und Übermittlung über ein Mobilfunknetz (1) an eine Spielzentrale (3),

- Empfang von in speziellen Kurzmeldungen von der genannten Spielzentrale (3) über das genannte Mobilfunknetz (1) übermittelten Zentralen-Spieldaten und Ausgabe der empfangenen Zentralen-Spieldaten an die Anzeige (22) des genannten Mobilfunkgerätes (2).

15. Verfahren gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Entgegennahme eines Befehls zur Spielregistrierung, welcher von einem Teilnehmer mittels Eingabemittel des genannten Mobilfunkgerätes (2) eingegeben wurde,

- Verfassen einer speziellen Kurzmeldung mit der Spielregistrierung und Übermittlung an die genannte Spielzentrale (3), und

- Empfang von speziellen Kurzmeldungen von der genannten Spielzentrale (3) mit der Aufforderung zum Spielbeginn und zur zeitlimitierten Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten und Ausgabe der Aufforderung an die Anzeige (22) des genannten Mobilfunkgerätes (2).

16. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 14 bis 15, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Verbuchen eines an die genannte Spielzentrale (3) übermittelten Spieleinsatzes mit einem vorausbezahlten abgespeicherten Betrag.

17. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 14 bis 16, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Verbuchen einer von der genannten Spielzentrale (3) übermittelten Gewinnsumme.

18. SIM Karte (21) zur Ausführung eines Verfahrens gemäss den Ansprüchen 14 bis 17, die über ein Interface mit einem Mobilfunkgerät (2) verbunden werden kann.

GEÄNDERTE ANSPRÜCHE

[beim Internationalen Büro am 08 Juni 1999 (08.06.99) eingegangen; ursprüngliche Ansprüche 4 und 5 gestrichen; unsprünglicher Anspruch 1 geändert; ursprüngliche Anspüche 6 und 7 umnumeriert als Ansprüche 4 und 5; neue Ansprüche 6 und 7 hinzugefügt; alle weiteren Ansprüche unverändert (5 Seiten)]

1. Spielsystem in welchem eine Pluralität von Teilnehmern mittels Mobilfunkgeräten (2) mindestens einer Spielzentrale (3) über ein Mobilfunknetz (1) Teilnehmer-Spieldaten zur Teilnahme an mindestens einem Spiel (31, 32, 33) übermitteln, in welchem Spielsystem die Spielzentrale (3) gemäss vordefinierten Spielregeln Spiele (31, 32, 33) ausführt und Zentralen-Spieldaten an die genannten Mobilfunkgeräte (2) der genannten Teilnehmer übermittelt, dadurch gekennzeichnet,

dass genannte Mobilfunkgeräte (2) eine SIM-Karte (21) umfassen, welche über Speicher, programmierte Mittel und Prozessor verfügt um einem genannten Teilnehmer auf einer Anzeige (22) seines genannten Mobilfunkgerätes (2) in empfangenen genannten Zentralen-Spieldaten enthaltene Spielinstruktionen und Spielresultate anzuzeigen, und um über Eingabemittel des Mobilfunkgerätes (2) eingegebene genannte Teilnehmer-Spieldaten entgegenzunehmen und mittels speziellen Kurzmeldungen an die genannte Spielzentrale (3) zu übermitteln.

2. Spielsystem gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) Mittel zum Empfang von von Teilnehmern übermittelten Wetten umfasst, dass sie Mittel zum Vergleichen der entgegengenommenen Wetten mit Wettergebnissen umfasst, dass sie Mittel zum Bestimmen von Gewinnern und Gewinnsummen umfasst, und dass sie Mittel zum Übermitteln von genannten Spielresultaten an die Teilnehmer umfasst.

3. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) mindestens einen Server umfasst und Zugriff auf mindestens eine Datenbank (4) hat, in welcher Spielkonti von Teilnehmern gespeichert sind, auf welchen Spieleinsätze und Gewinnsummen verbucht werden.

4. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass eine genannte SIM-Karte (21) einen Betrag abge-

speichert hat, welcher zur Bezahlung von Spieleinsätzen verwendet werden kann.

5. Spielsystem gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die genannte Spielzentrale (3) Gewinne auf einer genannten SIM-Karte (21) verbuchen kann.

6. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) einen genannten Teilnehmer mittels eines auf der genannten SIM-Karte (21) gespeicherten Teilnehmerkennzeichens identifizieren kann.

7. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielzentrale (3) Zugriff auf mindestens eine Datenbank (4) hat, in welcher die Spielzentrale (3) für mindestens gewisse Spiele die für daran teilnehmende genannte Teilnehmer ausgeführten Spielschritte für diese genannten Teilnehmer abspeichert.

8. Spielsystem gemäss einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die genannten speziellen Kurzmeldungen als SMS Short Messages oder Unstructured Supplementary Service Data (USSD) übermittelt werden.

9. Verfahren zur Durchführung von Spielen (31, 32, 33) in einer Spielzentrale (3), dadurch gekennzeichnet, dass es folgende Schritte umfasst:

- Empfang von in speziellen Kurzmeldungen von einer Pluralität von Mobilfunkgeräten (2) über ein Mobilfunknetz (1) übermittelten Teilnehmer-Spieldaten von registrierten Teilnehmern,

- Ermittlung von Zentralen-Spieldaten gemäss vordefinierten Spielregeln, und

- Übermittlung von ermittelten Zentralen-Spieldaten in speziellen Kurzmeldungen über das genannte Mobilfunknetz (1) an die Mobilfunkgeräte (2) der Teilnehmer.

10. Verfahren gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass die Teilnehmer-Spieldaten Spieleinsätze umfassen, und dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Identifizierung und Authentifizierung der Teilnehmer,

- Verbuchung von empfangenen Spieleinsätzen in einer Datenbank (4),

- Ermittlung von Gewinnquoten, und

- Aufteilung und Verbuchung von Gewinnsummen.

11. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 9 bis 10, dadurch gekennzeichnet, dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Empfang von speziellen Kurzmeldungen mit Spielregistrierungen von interessierten Teilnehmern,

- Aussenden von speziellen Kurzmeldungen an registrierte Teilnehmer mit der Aufforderung zum Spielbeginn und zur zeitlimitierten Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten,

- Abspeicherung der empfangenen Teilnehmer-Spieldaten.

12. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 9 bis 11, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Belasten eines gewissen Geldbetrages für das Aussenden von Kurzmeldungen auf einem Spielkonto oder auf einer SIM-Karte (21) eines registrierten Teilnehmers.

13. Spielzentrale (3) zur Ausführung eines Verfahrens gemäss den Ansprüchen 9 bis 12, die einen Server umfasst und Zugriff auf eine Datenbank (4) hat.

14. Verfahren zur Teilnahme an Spielen (31, 32, 33), dadurch gekennzeichnet, dass es folgende Schritte umfasst:

- Entgegennahme von Teilnehmer-Spieldaten, welche von einem Teilnehmer mittels Eingabemittel eines Mobilfunkgerätes (2) eingegeben wurden,

- Verfassen von speziellen Kurzmeldungen mit den Teilnehmer-Spieldaten und Übermittlung über ein Mobilfunknetz (1) an eine Spielzentrale (3),

- Empfang von in speziellen Kurzmeldungen von der genannten Spielzentrale (3) über das genannte Mobilfunknetz (1) übermittelten Zentralen-Spieldaten und Ausgabe der empfangenen Zentralen-Spieldaten an die Anzeige (22) des genannten Mobilfunkgerätes (2).

15. Verfahren gemäss vorhergehendem Anspruch, dadurch gekennzeichnet, dass es folgende zusätzlichen Schritte umfasst:

- Entgegennahme eines Befehls zur Spielregistrierung, welcher von einem Teilnehmer mittels Eingabemittel des genannten Mobilfunkgerätes (2) eingegeben wurde,

- Verfassen einer speziellen Kurzmeldung mit der Spielregistrierung und Übermittlung an die genannte Spielzentrale (3), und

- Empfang von speziellen Kurzmeldungen von der genannten Spielzentrale (3) mit der Aufforderung zum Spielbeginn und zur zeitlimitierten Übermittlung von Teilnehmer-Spieldaten und Ausgabe der Aufforderung an die Anzeige (22) des genannten Mobilfunkgerätes (2).

16. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 14 bis 15, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Verbuchen eines an die genannte Spielzentrale (3) übermittelten Spieleinsatzes mit einem vorausbezahlten abgespeicherten Betrag.

17. Verfahren gemäss einem der Ansprüche 14 bis 16, dadurch gekennzeichnet, dass es folgenden zusätzlichen Schritt umfasst:

- Verbuchen einer von der genannten Spielzentrale (3) übermittelten Gewinnsumme.

18. SIM Karte (21) zur Ausführung eines Verfahrens gemäss den Ansprüchen 14 bis 17, die über ein Interface mit einem Mobilfunkgerät (2) verbunden werden kann.

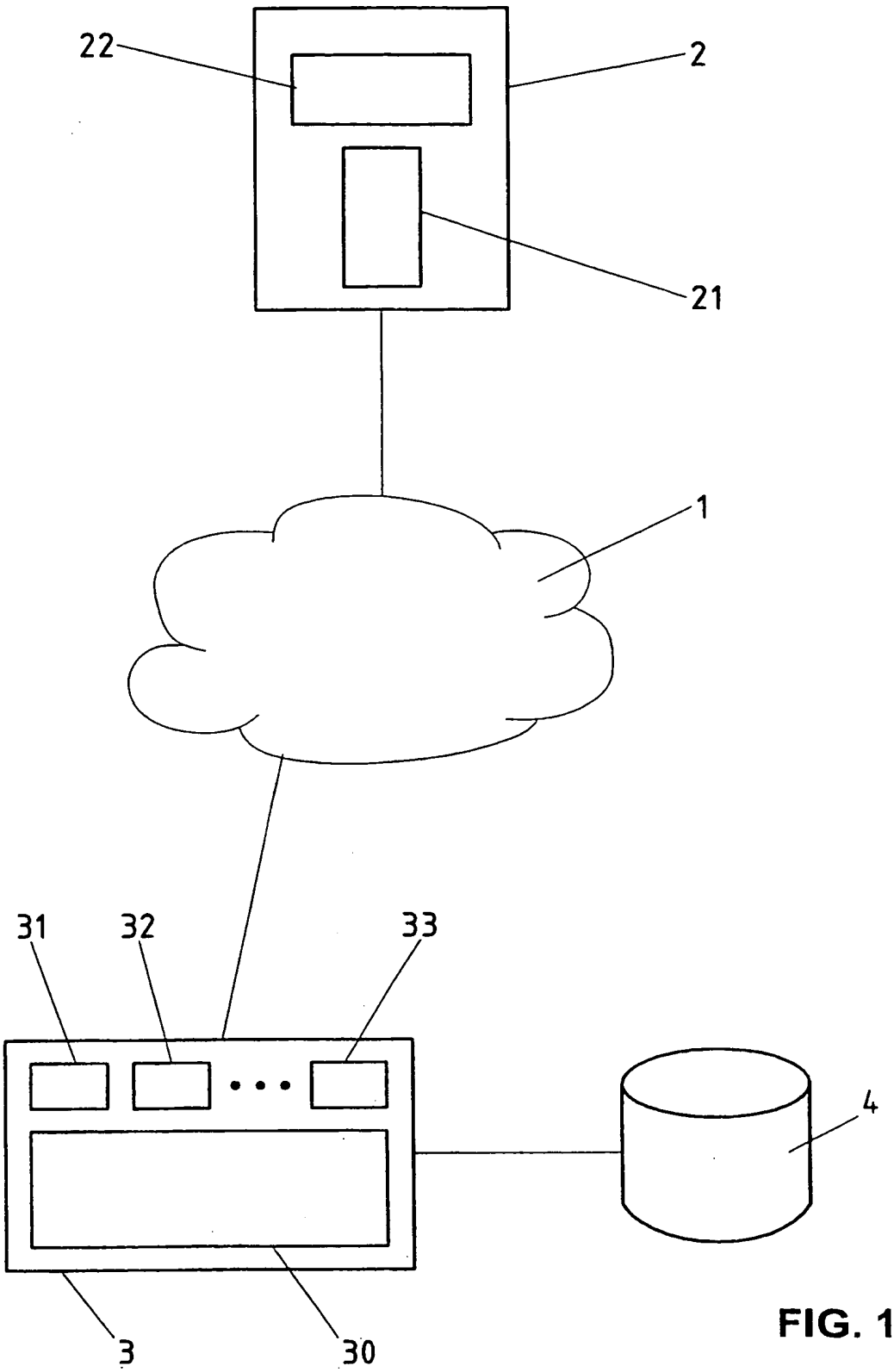


FIG. 1

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Interna il Application No
PCT/CH 99/00077

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
IPC 6 G07F17/32 A63F3/08

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
IPC 6 G07F A63F

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practical, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category °	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	DE 195 02 613 A (EIBA) 1 August 1996 see column 4, line 25 - line 63 see column 6, line 41 - column 7, line 15 see claims 1,5	1-7,9-18 8
Y	EP 0 689 368 B (GENERALDIREKTION PTT) 14 May 1997 cited in the application see column 2, line 26 - line 43	8
X	WO 97 28636 A (EUROSPILL INTERNATIONAL) 7 August 1997 see page 4, line 37 - page 5, line 1 see page 6, line 30 - page 7, line 1 see claims 1,5	1-7,9-18

-/--

[X] Further documents are listed in the continuation of box C.

[X] Patent family members are listed in annex.

° Special categories of cited documents :

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art.

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
23 April 1999	04/05/1999

Name and mailing address of the ISA	Authorized officer
European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl, Fax: (+31-70) 340-3016	Raybould, B

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1992)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Interr ial Application No
PCT/CH 99/00077

C.(Continuation) DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category °	Citation of document, with indication,where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	DE 41 36 065 A (GRUNDIG) 6 May 1993 see the whole document	1,9,13, 14
A	WO 94 11849 A (VATANEN) 26 May 1994 see claims	1,9,13, 14,18
A	WO 92 10806 A (GTECH CORP.) 25 June 1992 see the whole document	1,9,13, 14
A	EP 0 450 520 A (GANOT) 9 October 1991 see column 3, line 7 - line 44	1,9,13, 14

1

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

Internal Application No
PCT/CH 99/00077

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
DE 19502613 A	01-08-1996	AU 4664296 A	14-08-1996
		BR 9606847 A	25-11-1997
		CA 2211297 A	01-08-1996
		CN 1174620 A	25-02-1998
		CZ 9702296 A	17-12-1997
		WO 9623289 A	01-08-1996
		EP 0806024 A	12-11-1997
		FI 973046 A	19-09-1997
		HU 9800695 A	28-07-1998
		JP 10512984 T	08-12-1998
		NO 973355 A	05-09-1997
		PL 321544 A	08-12-1997
		SK 101397 A	04-02-1998
EP 689368 B	27-12-1995	EP 0689368 A	27-12-1995
		AT 153206 T	15-05-1997
		AU 691271 B	14-05-1998
		AU 2174595 A	04-01-1996
		BR 9508091 A	12-08-1997
		CA 2152215 A	21-12-1995
		WO 9535635 A	28-12-1995
		CN 1128476 A	07-08-1996
		CZ 9603513 A	14-05-1997
		DE 59402759 D	19-06-1997
		DK 689368 T	08-12-1997
		ES 2103557 T	16-09-1997
		FI 965078 A	17-12-1996
		GR 3023908 T	30-09-1997
		HK 1003587 A	30-10-1998
		HU 76397 A	28-08-1997
		JP 8265843 A	11-10-1996
		NO 965315 A	18-02-1997
		NZ 287390 A	19-12-1997
		PL 317643 A	14-04-1997
		SG 34235 A	06-12-1996
		SI 9520064 A	30-04-1997
		SK 161396 A	05-11-1997
		ZA 9505091 A	10-04-1996
WO 9728636 A	07-08-1997	NO 960418 A	01-08-1997
		AU 2001597 A	22-08-1997
		EP 0875112 A	04-11-1998
DE 4136065 A	06-05-1993	NONE	
WO 9411849 A	26-05-1994	FI 925135 A	12-05-1994
		FI 934995 A	12-05-1994
		AT 159602 T	15-11-1997
		DE 69314804 D	27-11-1997
		EP 0669031 A	30-08-1995
		ES 2107689 T	01-12-1994
		GR 3025393 T	27-02-1998
		NO 951814 A	09-05-1995
WO 9210806 A	25-06-1992	US 5276312 A	04-01-1994
		AU 9153591 A	08-07-1992
		BR 9107145 A	19-04-1994
		MX 9102483 A,B	01-06-1992

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

Interr ıal Application No
PCT/CH 99/00077

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
WO 9210806 A		OA 9782 A	15-04-1994
EP 450520 A	09-10-1991	NONE	

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Intern ales Aktenzeichen
PCT/CH 99/00077

A. KLASSIFIZIERUNG DES ANMELDUNGSGEGENSTANDES
IPK 6 G07F17/32 A63F3/08

Nach der internationalen Patentklassifikation (IPK) oder nach der nationalen Klassifikation und der IPK

B. RECHERCHIERTE GEBIETE

Recherchierter Mindestprüfstoff (Klassifikationssystem und Klassifikationssymbole)
IPK 6 G07F A63F

Recherchierte aber nicht zum Mindestprüfstoff gehörende Veröffentlichungen, soweit diese unter die recherchierten Gebiete fallen

Während der internationalen Recherche konsultierte elektronische Datenbank (Name der Datenbank und evtl. verwendete Suchbegriffe)

C. ALS WESENTLICH ANGESEHENE UNTERLAGEN

Kategorie°	Bezeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der in Betracht kommenden Teile	Betr. Anspruch Nr.
X Y	DE 195 02 613 A (EIBA) 1. August 1996 siehe Spalte 4, Zeile 25 - Zeile 63 siehe Spalte 6, Zeile 41 - Spalte 7, Zeile 15 siehe Ansprüche 1,5	1-7,9-18 8
Y	EP 0 689 368 B (GENERALDIREKTION PTT) 14. Mai 1997 in der Anmeldung erwähnt siehe Spalte 2, Zeile 26 - Zeile 43	8
X	WO 97 28636 A (EUROSPILL INTERNATIONAL) 7. August 1997 siehe Seite 4, Zeile 37 - Seite 5, Zeile 1 siehe Seite 6, Zeile 30 - Seite 7, Zeile 1 siehe Ansprüche 1,5	1-7,9-18

-/--

[X] Weitere Veröffentlichungen sind der Fortsetzung von Feld C zu entnehmen

[X] Siehe Anhang Patentfamilie

° Besondere Kategorien von angegebenen Veröffentlichungen :

"A" Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert, aber nicht als besonders bedeutsam anzusehen ist

"E" älteres Dokument, das jedoch erst am oder nach dem internationalen Anmeldedatum veröffentlicht worden ist

"L" Veröffentlichung, die geeignet ist, einen Prioritätsanspruch zweifelhaft erscheinen zu lassen, oder durch die das Veröffentlichungsdatum einer anderen im Recherchenbericht genannten Veröffentlichung belegt werden soll oder die aus einem anderen besonderen Grund angegeben ist (wie ausgeführt)

"O" Veröffentlichung, die sich auf eine mündliche Offenbarung, eine Benutzung, eine Ausstellung oder andere Maßnahmen bezieht

"P" Veröffentlichung, die vor dem internationalen Anmeldedatum, aber nach dem beanspruchten Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist

"T" Spätere Veröffentlichung, die nach dem internationalen Anmeldedatum oder dem Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist und mit der Anmeldung nicht kollidiert, sondern nur zum Verständnis des der Erfindung zugrundeliegenden Prinzips oder der ihr zugrundeliegenden Theorie angegeben ist

"X" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung; die beanspruchte Erfindung kann allein aufgrund dieser Veröffentlichung nicht als neu oder auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden

"Y" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung; die beanspruchte Erfindung kann nicht als auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren anderen Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist

"&" Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist

Datum des Abschlusses der internationalen Recherche	Absendedatum des internationalen Recherchenberichts
23. April 1999	04/05/1999

Name und Postanschrift der Internationalen Recherchenbehörde	Bevollmächtigter Bediensteter
Europäisches Patentamt, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl, Fax: (+31-70) 340-3016	Raybould, B

1

Formblatt PCT/ISA/210 (Blatt 2) (Juli 1992)

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Intern ales Aktenzeichen
PCT/CH 99/00077

C.(Fortsetzung) ALS WESENTLICH ANGESEHENE UNTERLAGEN

Kategorie°	Bezeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der in Betracht kommenden Teile	Betr. Anspruch Nr.
A	DE 41 36 065 A (GRUNDIG) 6. Mai 1993 siehe das ganze Dokument	1,9,13, 14
A	WO 94 11849 A (VATANEN) 26. Mai 1994 siehe Ansprüche	1,9,13, 14,18
A	WO 92 10806 A (GTECH CORP.) 25. Juni 1992 siehe das ganze Dokument	1,9,13, 14
A	EP 0 450 520 A (GANOT) 9. Oktober 1991 siehe Spalte 3, Zeile 7 - Zeile 44	1,9,13, 14

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Angaben zu Veröffentlichungen, die zur selben Patentfamilie gehören

Interna .les Aktenzeichen
PCT/CH 99/00077

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
DE 19502613 A	01-08-1996	AU 4664296 A	14-08-1996
		BR 9606847 A	25-11-1997
		CA 2211297 A	01-08-1996
		CN 1174620 A	25-02-1998
		CZ 9702296 A	17-12-1997
		WO 9623289 A	01-08-1996
		EP 0806024 A	12-11-1997
		FI 973046 A	19-09-1997
		HU 9800695 A	28-07-1998
		JP 10512984 T	08-12-1998
		NO 973355 A	05-09-1997
		PL 321544 A	08-12-1997
		SK 101397 A	04-02-1998
EP 689368 B	27-12-1995	EP 0689368 A	27-12-1995
		AT 153206 T	15-05-1997
		AU 691271 B	14-05-1998
		AU 2174595 A	04-01-1996
		BR 9508091 A	12-08-1997
		CA 2152215 A	21-12-1995
		WO 9535635 A	28-12-1995
		CN 1128476 A	07-08-1996
		CZ 9603513 A	14-05-1997
		DE 59402759 D	19-06-1997
		DK 689368 T	08-12-1997
		ES 2103557 T	16-09-1997
		FI 965078 A	17-12-1996
		GR 3023908 T	30-09-1997
		HK 1003587 A	30-10-1998
		HU 76397 A	28-08-1997
		JP 8265843 A	11-10-1996
		NO 965315 A	18-02-1997
		NZ 287390 A	19-12-1997
		PL 317643 A	14-04-1997
		SG 34235 A	06-12-1996
		SI 9520064 A	30-04-1997
		SK 161396 A	05-11-1997
		ZA 9505091 A	10-04-1996
WO 9728636 A	07-08-1997	NO 960418 A	01-08-1997
		AU 2001597 A	22-08-1997
		EP 0875112 A	04-11-1998
DE 4136065 A	06-05-1993	KEINE	
WO 9411849 A	26-05-1994	FI 925135 A	12-05-1994
		FI 934995 A	12-05-1994
		AT 159602 T	15-11-1997
		DE 69314804 D	27-11-1997
		EP 0669031 A	30-08-1995
		ES 2107689 T	01-12-1994
		GR 3025393 T	27-02-1998
		NO 951814 A	09-05-1995
WO 9210806 A	25-06-1992	US 5276312 A	04-01-1994
		AU 9153591 A	08-07-1992
		BR 9107145 A	19-04-1994
		MX 9102483 A,B	01-06-1992

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Angaben zu Veröffentlichungen, die zur selben Patentfamilie gehören

Interna les Aktenzeichen
PCT/CH 99/00077

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
WO 9210806 A		OA 9782 A	15-04-1994
EP 450520 A	09-10-1991	KEINE	

THIS PAGE BLANK (USPTO)